

# Łąka



## Instrukcja



Nie musisz czytać tej instrukcji! Obejrzyj film prezentujący zasady.

**G**rając w *Łąkę*, gracze wcielają się w wędrowców obserwujących naturę, na łonie której rozgrywają się najciekawsze historie ze zwierzętami i roślinami w rolach głównych. Wyposażeni w mapę gracze wędrują po malowniczej okolicy, szukając inspiracji i uwieczniając zapierające dech w piersi widoki. Kierują nimi pasja, ciekawość świata, dociekliwość i chęć odkrycia tajemnic natury, ale też rywalizacja o tytuł najwprawniejszego obserwatora przyrody. Przypadnie on temu, kto zdobędzie najwięcej punktów z zaobserwowanych gatunków zwierząt i roślin, krajobrazów oraz zebranych pamiątek z wędrowki. Zmagania toczą się także przy ognisku, gdzie gracze prześcigają się w realizacji celów swoich wypraw.

## Od Autora

Serdecznie dziękuję wszystkim testerom i kolegom ze studia Rebel – bez Waszego zaangażowania, cierpliwości i życzliwości mój skromny prototyp nie zamieniłby się w prawdziwą grę.

Na wszystkich etapach powstawania *Łąki* towarzyszył mi syn, Wojciech. Jego nieustający entuzjazm, niezachwiana wiara i chęć pomocy (a także namowy do spacerów po okolicznych lasach i łąkach) były najlepszym wsparciem w chwilach zwątpienia. Niech zechce przyjąć najserdeczniejsze uściski i podziękowania.

**Cześć, jestem Raszka!**

Zdradzę Ci kilka tajemnic skrywanych przez „Łąkę”, dzięki którym lepiej zrozumiesz zasady gry i staniesz się wnikliwszym obserwatorem przyrody. Być może pomogą Ci odnieść upragnione zwycięstwo.

Szukaj mnie na następnych stronach!



## Opracowanie

Autor gry: Klemens Kalicki

Ilustracje: Karolina Kijak

Projekt graficzny: Katarzyna Fiebiger

Rozwój gry: Przemek Wojtkowiak,

Andrzej Olejarczyk, Wojciech Chroboczyński

Koordinacja produkcji: Sławek Gacal

Redakcja i korekta: zespół Rebel

Skład: zespół Rebel, Łukasz S. Kowal

**rebel**

STUDIO

studio@rebel.pl  
www.rebelgames.eu

**rebel**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk, Polska  
wydawnictwo@rebel.pl  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)

# Elementy



plansza główna



2 dwustronne plansze ognisk  
(dostosowane do liczby graczy)



2 zaślepki  
do plansz ognisk



znacznik rundy

184 karty, w tym:

45 kart  
talii N

45 kart  
talii W

45 kart  
talii S

45 kart  
talii E



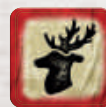
4 dwustronne  
początkowe  
karty podłoży



4 składane podajniki  
do kart



11 podstawowych  
żetonów celów



żeton celu  
do rozgrywki  
z kopertą U:  
*Duże spotkania*



20 żetonów szlaków  
(po 5 w każdym z 4 kolorów graczy)



12 żetonów premii  
(po 3 w każdym z 4 kolorów graczy)



28 żetonów dróg



żeton  
pierwszego gracza



5 kopert  
(po 6 kart w każdej)

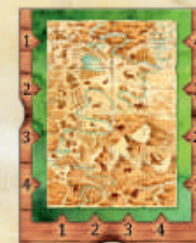


## Elementy do trybu 1-osobowego:



4 znaczniki  
kolorów

żeton wariantu  
1-osobowego



## Przygotowanie do gry (rozgrywka dla 2, 3 albo 4 graczy)



Zasady rozgrywki dla 1 gracza znajdują się na stronie 14.

Żetony drogi kładzie się w zasięgu wszystkich graczy.

Z 4 podajników na karty 3 należy umieścić w wycięciach na planszy głównej, a czwarty obok niej.

Karty należy posegregować według rewersów i utworzyć z nich 4 talie.



Każdą z talii tasuje się osobno, a następnie umieszcza w odpowiednim podajniku, jak pokazano na ilustracji. Na początku gry używa się 3 talii: **W**, **S** i **E**. Na późniejszym etapie rozgrywki talia **N** zajmie miejsce talii **S**.

Należy uzupełnić wszystkie miejsca na planszy odkrytymi kartami z odpowiednich talii. W lewej kolumnie umieszczamy karty z talii **W**, w prawej kolumnie karty z talii **E**, a w dwóch środkowych kolumnach karty z talii **S**.



Na środku stołu należy położyć planszę główną.

1

2

3

4

5

Obok planszy głównej należy umieścić 1 z 2 plansz ogniska, obracając ją stroną z symbolem odpowiadającym liczbie graczy do góry. Niewykorzystaną planszę ogniska odkłada się do pudełka.



Żetony celów należy potasować, a następnie umieścić w losowy sposób po 1 odkrytym żetonie na kwadratowych polach na planszy ogniska. Niewykorzystane żetony celów odkłada się do pudełka (w rozgrywce 4-osobowej wykorzystuje się wszystkie podstawowe żetony celów).



6

7

Każdy z graczy wybiera kolor i otrzymuje następujące elementy:



5 żetonów szlaków w kolorze gracza (w rozgrywce 4-osobowej żeton z symbolem ? odkłada się do pudełka – nie będzie potrzebny),



3 żetony premii w kolorze gracza,



żeton drogi z widocznym symbolem drogi,



dwustronną początkową kartę podłoża.

9



Znacznik rundy stawia się na 1. kamieniu na torze rund.

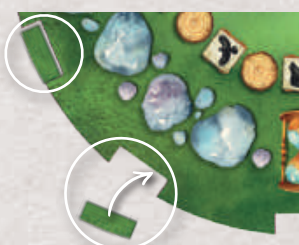
10



Gracz, którego ostatnio użądliła pszczoła, otrzymuje żeton pierwszego gracza i rozpoczyna rozgrywkę.

8

W rozgrywce 2- albo 3-osobowej należy zablokować odpowiednio 2 albo 1 wcięcie w planszy ogniska, korzystając z zaślepek. Z tych wcięć nie można korzystać przez całą rozgrywkę.



5

#### Liczba elementów i rund gry w zależności od liczby graczy

	żetony szlaków	żetony celów	zaśleпки	rundy
1 gracz	1, 2, 3, 4, ?	3	2	6
2 graczy	1, 2, 3, 4, ?	5	2	6
3 graczy	1, 2, 3, 4, ?	8	1	6
4 graczy	1, 2, 3, 4	11	0	8

## Przygotowanie graczy



Każdy gracz rozpoczyna grę z 5 kartami na ręce.

Dobiera się je w następujący sposób:

Gracz po prawej stronie pierwszego gracza dobiera na rękę 4 karty z 1 wybranego rzędu planszy głównej i 1 kartę z talii N.

Puste miejsca na planszy należy uzupełnić kartami z odpowiednich talii. Następnie te same kroki powtarzają kolejni gracze (przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara).



Przed rozpoczęciem 1. rundy, ale po dobraniu rzędu kart każdy z graczy decyduje, z którą stroną początkowej karty podłóża chce rozpocząć grę. Wykłada ją wybraną stroną do góry w swoim obszarze łąki jako pierwszą kartę.

**Uwaga!** Podczas przygotowania 1. rozgrywki nie pobiera się kart z planszy, ale rozdaje losowo każdemu z graczy następujące karty z odpowiednich talii: po 1 karcie z talii **W**, 2 karty z talii **S**, po 1 karcie z talii **E** i 1 karcie z talii **N**.



## Obszar gracza

### obszar łąki

Na tym obszarze gracze zagrywają karty zorientowane pionowo, czyli karty podłóży i karty obserwacji (zob. strona 8).

### dwustronna początkowa karta podłóża

Karta, z którą gracz zaczyna rozgrywkę (wyłożona wybraną stroną do góry).



ręka gracza



### obszar okolicy

Na ten obszar gracze zagrywają karty zorientowane poziomo, czyli karty krajobrazów i karty znalezisk (zob. strony 10-11).

Każdy z graczy zaczyna rozgrywkę z 1 żetonem drogi.



### żetony premii i żetony szlaków

Te elementy należy umieścić obok obszaru łąki.

Dobrym posunięciem jest wybranie takiego rzędu, w którym karty są ze sobą powiązane. Przeczytacie o tym w dalszej części instrukcji.



**Przykład 1.** Sławek wybiera 2. rząd i dobiera na rękę 4 karty z planszy oraz 1 kartę z talii N znajdującej się aktualnie poza planszą.

## Przebieg gry



Rozgrywka składa się z 6 rund w grze 2- i 3-osobowej albo z 8 rund w grze 4-osobowej (liczbie rund odpowiada liczba kamieni na torze rund na planszy ogniska). Gracze wykonują swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

### ■ Tura gracza

W swojej turze gracz musi wykonać akcję, umieszczając swój żeton szlaku w 1 z wcięć w planszy głównej albo w planszy ogniska. Żetony można umieszczać tylko w niezajętych wcięciach. Żeton umieszczony we wcięciu pozostaje w nim do końca rundy.

Każdy żeton szlaku pozwala wykonać 1 z 2 rodzajów akcji w zależności od tego, gdzie zostanie umieszczony:

- plansza główna – dobranie karty i (opcjonalne) zagranie 1 karty na obszar łąki albo okolicy,
- plansza ogniska – wykonanie akcji specjalnej i (opcjonalna) realizacja celu.

**górna część**  
akcja dostępna po umieszczeniu przy planszy głównej

**dolna część**  
akcja dostępna po umieszczeniu przy planszy ogniska



### ■ Koniec rundy

Runda toczy się do momentu, aż wszyscy gracze wykorzystają wszystkie swoje żetony szlaków. Następnie gracze zbierają swoje żetony szlaków, a żeton pierwszego gracza przekazuje się osobie po lewej stronie dotychczasowego pierwszego gracza. Znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole na torze rund.

### ■ Koniec gry

Rozgrywka dobiega końca po zakończeniu ostatniej rundy. Zwycięzcą zostaje ten z graczy, który zdobył najwięcej punktów z zagranych kart i zrealizowanych celów.



## Akcje planszy głównej



### ■ Dobieranie i zagrywanie kart

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w planszy głównej, rozpatruje się jego górną część. Po umieszczeniu żetonu szlaku gracze:

- **Musi** wziąć na rękę kartę oddaloną od żetonu szlaku o tyle miejsc, ile wskazuje liczba na żetonie (1, 2, 3, 4 albo ? – oznaczający dowolną z wymienionych wcześniej wartości). Puste miejsce należy od razu uzupełnić kartą z odpowiedniej talii.
- Następnie **może** zagrać 1 kartę z ręki na swój obszar łąki albo okolicy (może zagrać zarówno kartę, którą właśnie wziął z planszy głównej, jak i taką, którą miał wcześniej na ręce).

**Uwaga!** W rzadkich przypadkach, gdy wyczerpie się którakolwiek z talii i nie można uzupełnić pustego pola, należy pozostawić je puste. Zagranie żetonu szlaku umożliwiającego pobranie karty z pustego miejsca pozwala jedynie na zagranie karty.



**Przykład 2.** Karolina, która gra kolorem żółtym, umieszcza swój żeton szlaku w niezajętym wcięciu. Cyfra na żetonie wskazuje rząd, z którego dobiera kartę. Karolina używa żetonu z cyfrą 3, więc bierze 3. kartę, licząc od umieszczonego żetonu. Następnie, po uzupełnieniu pustego miejsca kartą z talii S, Karolina może zagrać 1 kartę z ręki.

## Zasady zagrywania kart



Na obszar łąki zagrywa się karty zorientowane pionowo – należą do nich karty podłoża i karty obserwacji. Na obszar okolicy zagrywa się karty zorientowane poziomo, czyli karty krajobrazów i karty znalezisk.

**Uwaga!** Raz zagryanych kart (dowolnego rodzaju) nie można przemieszczać – zostają na swoich miejscach do końca gry.

### ■ Karty podłoża

Karty podłoża ilustrują ekosystemy związane z siedliskami życia różnych gatunków zwierząt, roślin i grzybów. Zawierają symbol podłoża, przydatny do zagrywania kolejnych kart.

Zagrywając kartę podłoża, należy ją umieścić po prawej albo po lewej stronie wcześniej zagryanych kart podłoża.

Gracz może mieć wyłożonych maksymalnie 10 kart podłoża na swoim obszarze łąki.

Symbole znajdujące się na dole kart podłoża powinny być zawsze widoczne – nie wolno ich zakrywać. Karty podłoża tworzą najniższy poziom łąki, więc nie można ich zagrywać na inne karty.



*Pamiętaj, że im więcej różnych symboli podłoża znajduje się na kartach na Twoim obszarze łąki, tym masz więcej możliwości zagrywania kolejnych kart.*



**Przykład 3.** Karolina postanowiła zagrać kartę podłoża. Na jej obszarze łąki znajdują się już 2 inne karty podłoża. Strzałki wskazują miejsca, w których może zagrać nową kartę podłoża.

### ■ Karty obserwacji

Karty obserwacji to karty przedstawiające gatunki zwierząt, roślin i grzybów oraz wytwory działalności człowieka – zabudowę i towarzyszące jej obiekty. Są one zapisem obserwacji dokonanych podczas wędrowki.


Kartę obserwacji można zagrać na kartę podłoża albo na inną kartę obserwacji, jeśli są spełnione wymagania przedstawione na zagrywanej karcie. Wymagania uważa się za spełnione, gdy na obszarze łąki gracza są widoczne wszystkie wymagane symbole z zagrywanej karty.

W kolumnie, czyli na jednej karcie podłoża, można mieć dowolną liczbę zagryanych kart obserwacji.







**Przykład 4.** Wojtek chce zagrać kartę głogu. Na swoim obszarze łąki ma już 2 karty z wymaganym symbolem . Może wybrać, na której z nich położyć nową kartę. Kartę umieszcza tak, aby zakryć wybrany symbol, ale pozostawić widoczną liczbę punktów zwycięstwa na dole zakrywanej karty.




## Zagrywanie kart obserwacji

Kładąc kartę obserwacji na karcie podłoża, należy pamiętać, aby nie zakrywać symbolu podłoża. Każdą następną kartę powinno się dokładać w taki sposób, aby punkty zwycięstwa każdej poprzednio zagranej karty były widoczne.

Podczas zagrywania karty obserwacji możliwe są następujące sytuacje:





- **Karta ma 1 symbol wymagań.** Gracz zagrywa kartę, umieszczając ją na karcie z wymaganym symbolem (zob. *Przykład 4*). Jeśli kilka kart posiada wymagany symbol, gracz wybiera 1 z nich i na niej umieszcza zagrywaną kartę.
- **Karta ma 2 albo więcej symboli wymagań.** Gracz zagrywa kartę, umieszczając ją na wybranej przez siebie karcie, na której znajduje się dowolny z wymaganych symboli (zob. *Przykład 5*). Wszystkie wymagane symbole muszą być widoczne – dopiero wtedy można zakryć 1 z nich.



**Przykład 5.** Sławek zagrywa kartę dudka na swój obszar łąki. Ta karta wymaga symboli  i . Sławek może wybrać, który z wymaganych symboli zakryje. Zakryty symbol nie może zostać ponownie wykorzystany, ale drugi symbol będzie można wykorzystywać do zagrania kolejnych kart (aż do momentu jego zakrycia). Sławek zyskuje też nowy symbol .

Jeśli 1 z wymagań na karcie obserwacji dotyczy symbolu podłoża, kartę można zagrać bezpośrednio na pustą kartę podłoża (nadal należy spełniać pozostałe wymagania) albo na inną kartę obserwacji znajdującą się na wierzchu kolumny, która powstała na tej karcie podłoża (bez względu na symbole na wierzchniej karcie obserwacji w tej kolumnie – zob. *Przykład 6*).



**Przykład 6.** Wojtek zagrywa kartę motyla. Ta karta wymaga symboli  i . Wojtek może zagrać ją na kartę z symbolem  albo na wierzchu kolumny, w której znajduje się karta z symbolem podłoża .

## Wybór wymagania



Jeśli symbole wymagań oddzielone są ukośnikiem, oznacza to, że do zagrania tej karty wymagany jest 1 z 2 przedstawionych symboli. Gracz decyduje, który z tych symboli wybierze. Na potrzeby zasad gry taki zapis jest traktowany jak pojedynczy symbol wymagań.

## Wymaganie sąsiedztwa



Na niektórych kartach symbole wymagań są oznaczone strzałkami. Oznacza to, że kartę należy położyć w sąsiadującej kolumnie po prawej albo po lewej stronie kolumny, w której jest karta ze wskazanym wymaganym symbolem. Jeśli wśród symboli wymagań znajduje się symbol oznaczony strzałkami i inny symbol, gracz musi mieć na swoim obszarze gry oba symbole, ale może wybrać, gdzie położyć kartę (zob. przykład poniżej).



symbol, gracz musi mieć na swoim obszarze gry oba symbole, ale może wybrać, gdzie położyć kartę (zob. przykład poniżej).





**Przykład 7.** Wojtek może umieścić kartę drewna opałowego w 1 z 3 oznaczonych miejsc.

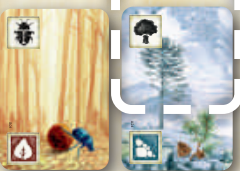
## Zastępowanie brakującego symbolu

Jeśli na obszarze gracza nie ma któregoś z wymaganych symboli, może on odrzucić 2 dowolne karty z ręki, aby zignorować 1 symbol wymagań z zagrywanej karty (może to robić wielokrotnie).

Nie może w ten sposób zignorować wszystkich symboli wymagań – gracz zawsze musi mieć co najmniej 1 z wymaganych symboli. Odrzucone karty należy odłożyć w dowolnej kolejności na spód odpowiednich talii (zob. przykład poniżej).




**Przykład 8.** Sławek chce zagrać kartę wiewiórki polatuchy. Na swoim obszarze łąki ma tylko 1 kartę z wymaganym symbolem . Zagrywa tę kartę na posiadaną kartę z symbolem , a drugi brakujący symbol ignoruje, odrzucając 2 dowolne karty z ręki.



Zauważ, że zagrywając kartę, traci się z obszaru łąki symbol z karty, która zostaje zakryta, ale symbol podłoża jest wciąż widoczny i można z niego korzystać wielokrotnie. Niektóre karty zapewniają 2 symbole, więc gdy zakryje się taką kartę, straci się oba.



## Karty krajobrazów

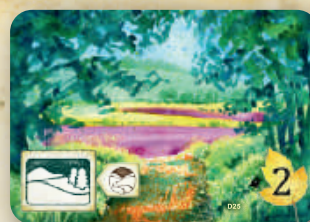
Karty krajobrazów przedstawiają ilustracje widoków okolicy, w której gracze odbywają wędrówki. Zapewniają symbol 



Kartę krajobrazu zagrywa się na obszar okolicy (zob. strona 6). Do jej zagrania wymagany jest żeton drogi.


Podczas zagrywania karty krajobrazu możliwe są następujące sytuacje:

- **Karta wymaga tylko żetonu drogi.** Gracz zagrywa kartę, umieszczając pod nią 1 ze swoich nieużytych żetonów dróg. Następnie odwraca go stroną bez symbolu drogi do góry, zaznaczając jego wykorzystanie.





**Przykład 9.** Karolina zagrywa kartę krajobrazu na swój obszar okolicy. W tym celu bierze 1 ze swoich niewykorzystanych żetonów drogi, kładzie pod tą kartę i odwraca stroną bez symbolu drogi do góry.

- **Karta wymaga żetonu drogi i innych symboli.** Aby zagrać taką kartę, gracz musi mieć na swoim obszarze łąki wszystkie wymagane symbole. Gracz zagrywa kartę i umieszcza pod nią żeton drogi, odwracając go stroną bez symbolu drogi do góry. Gracz nie traci wymaganych symboli – będzie mógł z nich skorzystać, aby spełnić wymagania innych kart.

Jeśli na obszarze gracza nie ma któregoś z wymaganych symboli, może odrzucić 2 dowolne karty z ręki, aby zignorować 1 symbol wymagań z zagrywanej karty (może to robić wielokrotnie). Nie może w ten sposób zignorować wymagania symbolu . Odrzucone karty należy odłożyć w dowolnej kolejności na spód odpowiednich talii.



### ■ Karty znalezisk

Na kartach znalezisk znajdują się przedmioty znalezione podczas wędrowki. Stanowią one pamiątki i wspomnienia z wypraw. Ich symbolem jest .




Karty znalezisk układa się na wcześniej zagrywanych kartach krajobrazów, zakrywając symbol karty .




Podczas zagrywania karty znaleziska możliwe są następujące sytuacje:

- **Karta wymaga tylko symbolu .** Gracz zagrywa kartę, umieszczając ją na 1 ze swoich niezajętych kart krajobrazu.
- **Karta wymaga symbolu  i innych symboli.** Aby zagrać taką kartę, gracz musi mieć na swoim obszarze łąki wszystkie wymagane symbole. Gracz zagrywa kartę, umieszczając ją na 1 ze swoich niezajętych kart krajobrazu. Gracz nie traci innych wymaganych symboli – będzie mógł z nich skorzystać, aby spełnić wymagania innych kart.



**Przykład 10.** Wojtek zagrywa kartę znaleziska z podkówną. Ta karta wymaga symboli  i . Na swoim obszarze łąki Wojtek ma widoczny symbol , więc może zagrać tę kartę na kartę krajobrazu.

Tak samo jak w przypadku innych kart, gracz może odrzucić 2 dowolne karty z ręki, aby zignorować 1 symbol wymagań z zagrywanej karty (może to robić wielokrotnie). Nie może w ten sposób zignorować wymagania symbolu . Odrzucone karty należy odłożyć w dowolnej kolejności na spód odpowiednich talii.



**Przykład 11.** Obszar gracza podczas rozgrywki.

## Akcje planszy ogniska



### Wykonanie akcji specjalnej i opcjonalna realizacja celu

Jeśli żeton szlaku zostanie umieszczony w 1 z wcięć w planszy ogniska, rozpatruje się jego dolną część. Po umieszczeniu żetonu gracz wykonuje wskazaną na nim akcję specjalną i ma szansę zrealizować cel (zob. *następna strona*).

### Rodzaje akcji specjalnych:



Weź na rękę dowolną odkrytą kartę z planszy głównej i uzupełnij puste miejsce wierzchnią kartą z odpowiedniej talii. Nie możesz zagrać karty w tej turze.



Weź 2 żetony dróg i połóż je w swoim obszarze okolicy stroną z symbolem drogi do góry. Nie możesz zagrać karty w tej turze.



Podejrzuj 3 wierzchnie karty z wybranej talii znajdującej się w podajniku na planszy głównej. Weź na rękę 1 z nich, a pozostałe odłóż w dowolnej kolejności na spód tej talii. Nie możesz zagrać karty w tej turze.



Zagraj do 2 kart z ręki na swój obszar łąki lub obszar okolicy.

wcięcia  
w planszy  
ogniska



ławka

cele zrealizowane przez graczy  
(zaznaczone żetonami)




**Uwaga!** Wybierając 1 z 3 pierwszych wymienionych akcji specjalnych, nie masz możliwości zagrania karty!  
To zasada, o której można łatwo zapomnieć.

### Żeton szlaku „?”



Ten żeton szlaku jest używany w rozgrywce 2- i 3-osobowej. Umieszczenie tego żetonu we wcięciu w planszy głównej pozwala dobrać dowolną kartę ze wskazanego rzędu albo kolumny (? przyjmuje wartość wybraną przez gracza). Umieszczenie tego żetonu we wcięciu w planszy ogniska pozwala wykonać dowolną akcję specjalną.

### Umieszczenie żetonu na ławce

Żeton szlaku można zagrać na niezajętą ławkę na planszy ogniska (oznaczoną symbolem ) , co pozwala zagrać 1 kartę na swój obszar łąki albo obszar okolicy.





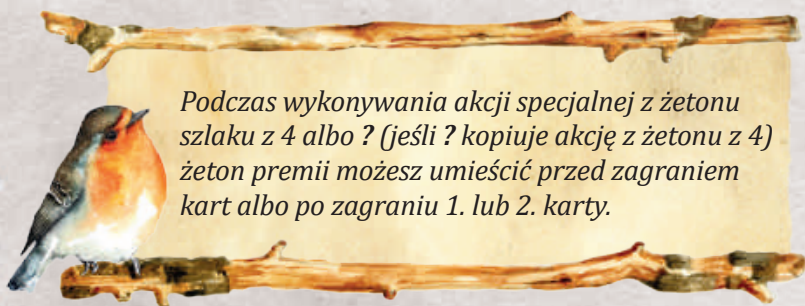
*O wiele lepiej jest dobrać i zagrać kartę niż tylko zagrać kartę. Żetony szlaków zagrywaj na ławkę tylko wtedy, gdy bardzo potrzebujesz zagrać kartę, a bieżąca sytuacja na to nie pozwala.*

## ■ Cele

Na planszy ogniska sąsiadujące ze sobą żetony celów tworzą pary. Po umieszczeniu żetonu szlaku we wcięciu w planszy ogniska, jeśli na obszarze łąki gracza są widoczne symbole tworzące taką parę, gracz może położyć swój żeton premii na wyznaczonym miejscu pomiędzy tymi żetonami. Gracz decyduje, czy żeton premii położyć przed, w trakcie, czy po wykonaniu akcji specjalnej. Żetony premii umieszcza się na planszy, zaczynając od żetonów z najniższą wartością (w kolejności 2, 3, 4). Na każdym z miejsc pomiędzy parami symboli można umieścić tylko 1 żeton premii. W swojej turze gracz może umieścić tylko 1 żeton premii na planszy ogniska, nawet jeśli w danym momencie spełnia wymagania większej liczby celów.



**Przykład 12.** Sławek umieszcza żeton szlaku we wcięciu w planszy ogniska i wykonuje akcję specjalną. Na swoim obszarze łąki ma widoczne symbole  i , więc zagrywa swój żeton premii o wartości 2 na wolne pole między tą parą symboli na planszy ogniska.



*Podczas wykonywania akcji specjalnej z żetonu szlaku z 4 albo ? (jeśli ? kopiuje akcję z żetonu z 4) żeton premii możesz umieścić przed zagranie kart albo po zagranie 1. lub 2. karty.*



## Koniec rundy



Gdy gracze wykorzystają wszystkie żetony szlaków, runda dobiega końca. Następnie gracze zbierają swoje żetony szlaków.

Gracz, który rozpoczął rundę, przekazuje żeton pierwszego gracza osobie po lewej. W następnej rundzie ta osoba będzie pierwszym graczem.

Na koniec znacznik rundy należy przesunąć na kolejne pole.

## ■ Połowa rozgrywki



Gdy znacznik rundy przekroczy symbol klepsydry na planszy ogniska, należy dodatkowo wykonać następujące czynności:

- Odrzucić wszystkie karty z planszy głównej i odłożyć w losowej kolejności na spód odpowiednich talii.
- Zamienić podajnik z talią S na podajnik z talią N.
- Uzupełnić planszę nowymi kartami z odpowiednich talii.

Następnie gra jest kontynuowana według standardowych zasad.

## Koniec gry i punktacja



Koniec gry następuje z końcem ostatniej rundy (tej, w której znacznik rundy osiągnął ostatnie pole na torze rund). Gracze sumują punkty zwycięstwa z kart zagranych na swoje obszary łąki i okolicy, a także ze swoich żetonów premii na planszy ogniska. Licząc punkty zwycięstwa z zagranych kart, należy uwzględnić wszystkie karty gracza zagrane w jego obszarach. Karty, które pozostały na rękach graczy, nie zapewniają żadnych punktów zwycięstwa. Każdy żeton premii na planszy ogniska zapewnia tyle punktów zwycięstwa, ile wynosi jego wartość. Niewykorzystane żetony premii nie zapewniają żadnych punktów zwycięstwa.




Zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który zgromadził większą liczbę kart znalezisk. Jeśli remisujący gracze posiadają taką samą liczbę znalezisk, współdzielą zwycięstwo.

## Koperty



W pudełku z grą znajduje się 5 kopert z tematycznymi kartami. Z uwagi na zaawansowane zasady działania tych kart zalecamy, aby nie włączać ich do pierwszych rozgrywek. Z założenia koperty powinny być otwierane po spełnieniu warunków opisanych poniżej, ale nie należy traktować tego wymogu na poważnie. Przede wszystkim chodzi o dobrą zabawę!

Znajdujące się w kopertach zestawy tematycznych kart to niezależne od siebie dodatki. Można je dowolnie łączyć z podstawowym zestawem kart, wtasowując do odpowiednich talii. Każda z kart jest oznaczona w dolnej części literą odpowiadającą oznaczeniu koperty, aby ułatwić rozdzielanie kart podczas przygotowania do kolejnych rozgrywek.


- **KOPERTA T – Parki narodowe.** Otwórz, gdy odwiedzisz park narodowy albo rezerwat przyrody. Na kartach z tej koperty znajdują się wyłącznie po 2 symbole podłoża. Karty z tego dodatku nie wprowadzają nowej mechaniki.
- **KOPERTA U – Duże spotkania.** Otwórz, gdy na koniec gry na obszarach wszystkich graczy widać przynajmniej 5 symboli . Ten zestaw wprowadza symbol . Na kartę z takim symbolem nie można położyć żadnych innych kart nawet wtedy, gdy w tej samej kolumnie znajduje się wymagany symbol podłoża albo gdy na tę kolumnę można zagrać kartę z wymaganiem sąsiedztwa. W wyprawce znajdował się czerwony żeton z symbolem . Jeśli używasz kart z tej koperty, dołącz ten żeton do podstawowych żetonów celów.
- **KOPERTA W – Dawno niewidziani.** Otwórz, gdy podczas wycieczki do lasu zobaczysz dzikie zwierzę. Karty z tego dodatku nie wprowadzają nowej mechaniki.
- **KOPERTA X – Pierwsze ślady wiosny.** Otwórz pierwszego dnia wiosny. Karty z tego dodatku nie wprowadzają nowej mechaniki.
- **KOPERTA Y – Boże Narodzenie.** Otwórz 24 grudnia. Karty z tego dodatku nie wprowadzają nowej mechaniki.

## Wariant 1-osobowy



W tym wariantcie rozgrywka przebiega podobnie do gry 2-osobowej, jednak Twoim jedynym przeciwnikiem jest automatyczny gracz zwany dalej włączykijem.

### ■ Zmiany w przygotowaniu do gry

Poniżej planszy głównej umieść planszę ogniska stroną z oznaczeniem  do góry. Znacznik rundy postaw na 1. kamieniu na torze rund.

Zakryj wszystkie żetony celów i wylosuj 3 z nich. Następnie umieść po 1 odkrytym żetonie na kwadratowych polach wokół ogniska na planszy ogniska.

Umieść 2 zaślepki we wcięciach w planszy ogniska.

Wybierz kolor i weź wszystkie elementy w tym kolorze jak podczas przygotowania do standardowej rozgrywki.

Żeton wariantu 1-osobowego umieść w pobliżu planszy głównej.

Żetony szlaków (łącznie z żetonami ?) w pozostałych kolorach potasuj i utwórz z nich zakryty stos. Umieść go obok żetonu wariantu 1-osobowego.

Weź po 1 znaczniku koloru w każdym z pozostałych kolorów i w losowy sposób umieść odkryte na 3 wskazanych miejscach.



Włóczykij nie ma swojego obszaru łąki ani obszaru okolicy, a karty, które zbiera w trakcie rozgrywki, układa w stosie nad żetonem wariantu 1-osobowego.

Weź swoje początkowe karty i uzupełnij puste miejsca na planszy kartami z odpowiedniej talii. Następnie w stosie kart zbieranych przez włóczykija umieść karty z 1. rzędu pod podajnikami i losową kartę z talii N. Uzupełnij ponownie planszę.

### ■ Zmiany w przebiegu rozgrywki

W grze 1-osobowej w każdej rundzie włóczykij jest pierwszym graczem. Tury są wykonywane naprzemiennie do momentu, w którym skończą Ci się żetony szlaków.

W turze włóczykija odłóż wierzchni żeton szlaku z jego stosu.

- Jeśli jest to żeton ?, umieść go w dowolnym pustym wcięciu w planszy ogniska. Jeśli wszystkie wcięcia są zajęte, odrzuć żeton. W obu wypadkach nie wykonuj żadnych innych akcji.
- Jeśli odłóż inny żeton, zwróć uwagę na jego kolor. Umieść go w pustym wcięciu w planszy głównej zgodnie ze wskazaniem na żetonie wariantu 1-osobowego i leżących przy nim znaczników kolorów. Jeśli wcięcie wskazane przez żeton wariantu 1-osobowego jest już zajęte, wykorzystaj najbliższe puste wcięcie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Następnie dobierz kartę wskazaną przez położony żeton, odłóż ją na stos włóczykija i uzupełnij puste pole kartą z odpowiedniej talii.

Włóczykij nie korzysta z żetonów premii.

Runda dobiega końca, gdy wyłożysz swój ostatni żeton szlaku. Następnie zabierz wszystkie swoje żetony szlaków, a pozostałe żetony (zagrane przez włóczykija w tej rundzie i te niewykorzystane) potasuj i utwórz z nich nowy zakryty stos. Znacznik rundy przesunij na następną pole na torze rund.

Gdy znacznik rundy przekroczy symbol klepsydry, dodatkowo wykonaj następujące czynności:

- Odrzuć wszystkie karty z planszy głównej i odłóż w losowej kolejności na spód odpowiednich talii.
- Zamień podajnik z talią S na podajnik z talią N.
- Uzupełnij planszę nowymi kartami z odpowiednich talii.



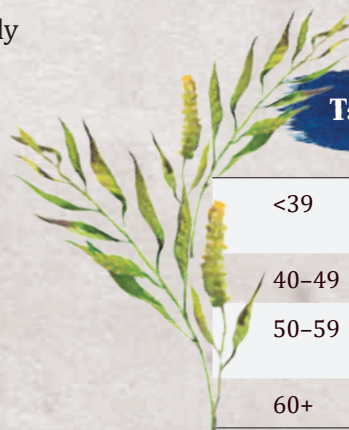
**Przykład 13.** Karolina odłania żeton szlaku ze stosu włóczykija. Żeton jest w kolorze czerwonym i znajduje się na nim cyfra 3. Kładzie żeton szlaku po lewej stronie planszy głównej we wcięciu oznaczonym na żetonie wariantu 1-osobowego cyfrą 3. Dobiera wskazaną przez żeton szlaku kartę i odkłada ją na stos kart włóczykija.

### ■ Koniec gry i punktacja

Po zakończeniu 6. rundy następuje koniec gry – czas policzyć punkty zwycięstwa.

Zsumuj wszystkie punkty zwycięstwa w stosie kart włóczykija.

Następnie podlicz swoje punkty zwycięstwa zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli Twój wynik jest niższy od wyniku włóczykija, oznacza to, że podczas tej wędrowki nie zaobserwowałeś wystarczająco dużo ciekawostek. Jeśli Twój wynik jest wyższy albo równy wynikowi włóczykija, sprawdź w tabeli poniżej, jak Ci poszło.



#### Tabela podsumowująca punktację gracza

<39	Chyba coś Cię rozpraszało. Udało Ci się uwiecznić tylko kilka interesujących gatunków.
40–49	To była owocna wyprawa.
50–59	Piękne okazy! Wspomnienia z tej wędrowki pozostaną z Tobą na długo.
60+	Twoja kolekcja zasługuje na wystawę.

# Skrót akcji w turze gracza



Weź 1 ze swoich żetonów szlaku i umieść go:



albo na planszy ogniska



i wykonaj akcję specjalną:

- Weź 1 kartę z planszy.
- Weź 2 żetony dróg.
- Przejrzyj 3 wierzchnie karty z dowolnej talii, weź 1 z nich.
- Zagraj 2 karty.

albo na planszy głównej

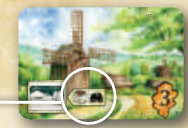


Weź wskazaną przez żeton kartę.

następnie możesz zagrać kartę

zagraj kartę

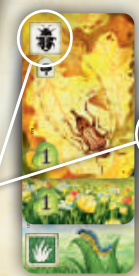
Jeśli posiadasz wymagane symbole.



Krajobrazy i znaleziska umieść nad obszarem łąki.



Kartę obserwacji umieść na jednym z wymagań.



Podłóża umieść obok innych podłóż.

## Liczba wystąpień symboli w talii 1-2, 3-4, 5+

E	E	E		E						E	E	E				E
W			W	W			W	W			W	W			W	W
S	S	S	S	S	S	S				S	S	S				
N			N	N	N	N				N	N	N	N	N	N	N